DELIVERANCE

Stormlord II

INSTRUCTIONS

ENGLISH

FRENCH

GERMAN

ITALIAN

DELIVERANCE

Stormlord II

By Raf Cecco and Nick Jones

ZX Spectrum, Amstrad CPC and Commodore 64/128 Computers

GAME OBJECTIVE

Stormlord must save as many fairies as possible from Hell and the Realm and carry them upward to Heaven. Demons will try to steal back the fairies on the higher levels.

Stormlord will encounter numerous foes and obstacles on his way, and these must be fought with the abandoned weapons that litter the landscape left by lesser mortals who failed in their quest.

THE STATUS AREA

From left to right the status area is arranged as follows:

1. Lives.
2. Currently selected weapon (blank if no weapon is held.)
3. Score.
4. Number of fairies so far saved.

CONTROLLING STORMLORD AND HIS WEAPONS

Stormlord can be controlled by either joystick or keys.

Default control keys are:

O .... Left
P .... Right
Q .... Jump
A .... Crouch
SPACE .... Fire

PAUSE .... CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT simultaneously (Spectrum)
RUN/STOP (Commodore 64)
COPY (Amstrad)

ABORT .... Y,U,I,O & P simultaneously (Spectrum)
RESTORE (Commodore 64)
CONTROL, ENTER and ESCAPE (Amstrad)

Alternatively, the first five keys may be redefined to suit personal taste, or a joystick may be used by selecting the appropriate option in the opening menu.

Stormlord may jump to various heights by pressing JUMP more than once in quick succession (max of 3 presses).

To pick up a weapon or save a fairy, simply walk or jump into them.

Press keys 1, 2, 3, 4 or 5 to cycle through the held weapons. (S – C64)

To activate the currently held weapon hold down FIRE.

You will discover in time how to effect the range of direction of certain weapons by careful use of the control keys or joystick.

BONUS LEVEL

In the bonus level Stormlord gets the chance to gain extra lives.

The object of this level is to receive gifts from the fairies. However, as the fairies are rather shy Stormlord must first 'capture' them as they flutter in the air above his head. Once captured the fairies will drop a gold coin for Stormlord to collect.

For every two coins collected Stormlord will be awarded an extra life. (So if you have, for example, four fairies, there is the potential to gain two extra lives).

Stormlord will appear at the bottom of the playing area. He moves as normal, but his jumping ability is limited.

By pressing FIRE Stormlord will lay a large heart at waist height directly in front of him. He can then jump up onto the heart to work his way up the screen towards the fairy. By pressing DOWN and fire simultaneously, the hearts will appear beneath his feet thus enabling Stormlord to walk forward horizontally. The hearts disappear very quickly so Stormlord must be very swift in his leaping abilities.

After a short while a slow flying dragon will appear. Try to avoid touching the dragon as this will forfeit the bonus level and any further chance of gaining extra lives on this level.

TAMING THE DRAGON

In certain parts of the game you may be able to win the favour of a normally hostile dragon by preventing her eggs from falling to the ground. She will then carry Stormlord aloft and greatly assist him in mobility and firepower.

SCORE CODES

At the end of every two levels (i.e. one load), a specially encrypted score code will be displayed. You must make a note of this score code in order to gain access to the next load and the latter levels of the game. You will have four chances to enter a valid score code then the machine will reset.

DELIVERANCE

Stormlord II

De Raf Cecco et Nick Jones

Ordinateurs ZX Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64/128

OBJECTIF DU JEU

Stormlord doit sauver autant de fées que possible de l'Enfer et du Royaume et les emmener au Paradis. Des démons essaieront de récupérer les fées sur les niveaux supérieurs.

Stormlord affrontera plusiers adversaires et obstacles sur son chemin et pour cela, il doit utiliser les armes abandonnées par ceux qui, avant lui, n'ont pas eu de chance. Les armes sont éparpillées un peu partout à travers le paysage.

LA ZONE DES STATUTS

De gauche à droite, la zone des statuts est disposée comme suit:

1. Vies.
2. Arme actuellement sélectionnée (vierge si vous n'en avez aucune).
3. Score.
4. Nombre de fées sauvées jusqu'à présent.

COMMENT CONTROLER STORMLORD ET SES ARMES

Stormlord peut être contrôlé soit par joystick soit à partir des touches.

Les touches de contrôle par défaut sont:

O .... Gauche
P .... Droite
Q .... Sauter
A .... S'accroupir
ESPACEMENT. Feu

PAUSE .... CAPS SHIFT et SYMBOL SHIFT en même temps (Spectrum)
RUN/STOP (Commodore 64)
COPY (Amstrad)

AVORTER .... Y,U,I,O & P, en même temps (Spectrum)
RESTORE (Commodore 64)
CONTROL, ENTER et ESCAPE (Amstrad)

Alternativement, vous pouvez redéfinir les cinq premières touches ou utiliser le joystick en sélectionnant l'option appropriée dans le menu d'ouverture.

En appuyant sur SAUTER successivement (3 fois au maximum) et rapidement, vous faites sauter Stormlord à des hauters variées.

Pour ramasser une arme ou sauver une fée, vous n'avez qu'à aller vers elle ou sauter sur elle.

Appuyez sur les touches 1, 2, 3, 4 ou 5 pour tourner autour des armes dont vous disposez. S – C64)

Pour activer l'arme que vous détenez actuellement, appuyez sur la touche FEU.

Vous apprendrez à utiliser la portée et la direction de certaines armes en maniant avec soin les touches de contrôle ou le joystick.

NIVEAU A BONUS

C'est dans ce niveau que Stormlord a l'occasion de s'octroyer des points supplémentaires.

L'objet de ce niveau est de recevoir des cadeaux des fées. Cependant, comme les fées sont plutôt timides, Stormlord doit d'abord les "capturer" quand elle voltigent au-dessus de sa tête. Une fois capturées, les fées lâchent des pièces d'or que Stormlord ramassera.

Deux pièces d'or représentent une vie supplémentaire. Si, par exemple, vous capturez quatre fées, vous pouvez obtenir deux vies supplémentaires.

Stormlord apparaîtra au bas de la zone de jeu. Il se déplace normalement mais la hauteur de son saut est limitée.

Quand vous appuyez sur FEU, Stormlord posera un grand cœur à hauteur de la taille, directement devant lui. Il pourra alors sauter sur le cœur et vers le haut de l'écran puis vers les fées. En appuyant sur BAS et FEU en même temps, les cœurs apparaîtront sous ses pieds et lui permettront de marcher en avant horizontalement. Les cœurs disparaissent très vite; Stormlord doit donc sauter rapidement.
Au bout d'un moment, un dragon apparaîtra, volant lentement. Essayez de ne pas le toucher, autrement vous perdez les bonus de ce niveau et tout chance de gagner des vies supplémentaires.

COMMENT MAITRISER LE DRAGON

Dans certaines partie du jeu, vous pouvez essayer de gagner la confiance du terrible dragon en empêchant ses œufs de tomber au sol. Celui-ci emportera alors Stormlord dans les airs et l'aidera énormément dans ses mouvements et sa puissance de feu.

LE CODE DE SCORE

A la fin les deux niveaux (c'est-à-dire d'un chargement), un code de score écrit en lettres spéciales apparaîtra. Vous devez noter ce score pour avoir accès au chargement suivant et aux niveaux suivants. Vous aurez quatre chances d'entrer un code de score valable, après quoi la machine se réinitialisera.

DELIVERANCE

Stormlord II

Von Raf Cecco und Nick Jones

ZX Spectrum, Amstrad CPC und Commodore 64/128 Computers

ZIEL DES SPIELES

Stormlord muß so viele Feen wie möglich aus der Hölle und dem Königreich befreien und sie in den Himmel geleiten. Dämone versuchen in den höheren Levels, die Feen wieder zurückzuholen.

Stormlord begegnet auf seinem Weg zahlreichen Feinden und Hindernissen. Sie müssen mit den Waffen bekämpft werden, die überall herumliegen, wo sie von den Erfolglosen zurückgelassen wurde.

STATUS-ZEILE

Sie zeigt folgerndes: (von links nach rechts)

1. Leben.
2. Augenblicklich ausgewählte Waffe (leer, wenn keine Waffe verwendet).
3. Punkte.
4. Anzahl bisher geretteter Feen.

KONTROLLE STORMLORDS UND SEINER WAFFEN

Stormlord kann entweder mittels Joystick oder Tasten gesteuert werden.

Standardkontrolltasten:

O .... Links
P .... Rechts
Q .... Springen
A .... Kauern
LEERTASTE .... Feuer

PAUSE .... Gleichzeitiges Drücken der CAPS-SHIFT-TASTE & SYMBOL-SHIFT-TASTE (Spectrum).
RUN/STOP (Commodore 64)
COPY (Amstrad)

ABBRECHEN .. Gleichzeitiges Drücken von Y,U,I,O & P (Spectrum)
RESTORE (Commodore 64)
CONTROL, ENTER und ESCAPE (Amstrad)

Die ersten fünf Tasten können nach Belieben neu definiert werden. Der joystick kann durch Auswahl der passenden Option des Eingangsmenüs verwendet werden.

Stormlord springt in everschieden Höhen, indem die Taste 'SPRINGEN' (JUMP) mehr als einmal schnell gedrückt wird. (max. × 3).

Um eine Waffe aufzuheben oder eine Fee zu retten, gehe oder springe Sie einfach auf sie zu.

Die Tasten 1, 2, 3, 4 oder 5 drücken, um die gehaltenen Waffen zu druchlaufen. (S – C64)

Drücke FEUER, um die momentan gehaltene Waffe zu aktivieren.

Mit der Zeit wirst Du herausfinden, wie die Reichweiten und Richtungen einzelner Waffen durch vorsichtigen Umgang mit den Kontrolltasten oder Joystick eingesetzt werden können.

BONUS-LEVEL

Im Bonus-Level erhält Stormlord die Chance, weitere Leben zu erlangen.

Das Ziel dieses Levels ist es, Geschenke der Feen zu erhalten. Da die Feen aber sehr scheu sind, muß Stormlord sie, während sie über seinem Kopf durch die Lüfte flattern, erst einmal 'gefangennehmen'. Wenn sie gefangen sind, lassen sie ein Goldstück fallen, welches von Stormlord aufgehoben werden muß.

Für jedes zweite Goldstück erhält Stormlord ein extra Leben. (Wenn Du z.B. 4 Feen herumschwirren hast, hast Du die Chance, 2 extra Leben zu erhalten.)

Stormlord erscheint am Ende des Spielbereiches. Er bewegt sich normal, seine Sprungfähikeit ist eingeschränkt.

Wenn Feuer gedrückt wird, legt Stormlord ein großes Herz in Hüfthöhe vor sich hin. Er kann dann auf dieses Herz springen, um seinen Weg, den Bildschirm nach oben, zu der Fee zu bahnen. Bei geichzeitigem Drücken der Tasten DOWN (UNTEN) und Feuer erscheinen die Herzen neben seinen Füßen, und ermöglichen somit, daß Stormlord sich in horizontaler Richtung bewegt. Die Herzen verschwinden nach kuzer Zeit. Stormlord muß daher sehr flink springen!

Nach kurzer Zeit erscheint ein langsam fliegendes Drachenweibchen. Vermeide sie zu berühren, da dies das Ende des Bonuslevels und jeder weiteren Chance, ein extra Leben zu gewinnen, bedeutet.

ZÄHMEN DES DRACHENWEIBCHENS

An bestimmten Stellen des Spieles ist es möglich die Gunst des Drachensweibchens zu erlangen, indem Du ihre herabfallenden Eier auffängst. Daraufhin hebt sie Stormlord empor und ist ihm bei seiner Wendigkeit und Schießkräftigkeit behilflich.

PUNKTECODE

Am Ende jedes zweiten Levels (d. h. einer Einheit) erscheint ein verschlüsselter Punktecode. Du mußt diesen Code aufschreiben, um zu der nächten Einheit und den späteren Levels zu gelangen. Du hast vier Chancen, den richtigen Code einzugeben, dann pausiert das Gerät.

DELIVERANCE

Stormlord II

(LA LIBERAZIONE – IL SIGNORE DELLE TEMPESTE II

di Raf Cecco e Nick Jones

Per Spectrum ZX, Amstrad CPC e Commodore 64/128

SCOPO DEL GIOCO

Stormlord deve salvare tutte le fate che può dall'Inferno e dal Reame, portandole in alto verso il Cielo. Ai livelli superiori, i demoni cercheranno di ricatturare le fate.

Nel suo cammino, Stormlord incontrerà numerosi nemici ed ostacoli, che egli deve combattere con le armi abbandonate da uomini meno capaci, caduti fallendo la missione, e che adesso sono sparse dappertutto.

LA ZONA DI SITUAZIONE

La zona situazione è organizzata da sinistra a destra come segue:

1. Vite.
2. Arma attualmente selezionata (vuoto, se non hai un'arma).
3. Punti.
4. Numero di fate salvate finora.

CONTROLLO STORMLORD E DELLE SUE ARMIE

Stormlord Può essere controllato sia con joystick sia con tastiera.

I tasti controllo di default sono:

O .... Sinistra
P .... Destras
Q .... Salta
A .... Abbassa
BARRA .... Fuoco

PAUSA .... CAPS SHIFT e SYMBOL SHIFT contemporaneamente (Spectrum). RUN/STOP (Commodore 64) COPY (Amstrad)

ABORTIRE ...... Y,U,I,O,P contemporaneamente (Spectrum) RESTORE (Commodore 64) CTRL, INVIO ed ESC (Amstrad)

Alternativamente, i primi cinque tasti possono essere ridefiniti a propria scelta, oppure puoi usare il joystick selezionando l'opzione appropriata sul menu di apertura.

Stormlord può saltare a diverse altezze premendo JUMP (SALTA) più di una volta in rapida successione (premi un massimo di 3 volte).

Per raccogliere un'arma o salvare una fata, basta andare o saltare su di queste.

Per scorrere tra le armi posseduta, premi 1, 2, 3, 4 o 5 (S – C64).

Per attivare l'arma attualmente posseduta, tieni schiacciato FUOCO.

Con l'uso assento dei tasti o del joystick, scoprirai col tempo come influenzare la portata o la direzione di alcune armi.

LIVELLO PREMIO

Nel livello premio, Stormlord ha l'opportunità di ottenere vite supplementari.

Lo scopo di questo livello è di ricevere doni dalle fate. Tuttavia, poiché le fate sono piuttosto timide, Stormlord deve prima 'prenderle' mentre gli svolazzano sulla testa. Una volta prese, le fate lasciano cadere una moneta d'oro che Stormlord deve raccogliere.

Per ogni due monete raccolte, Stormlord ottiene una vita supplementare. (Per cui, ad esempio, se hai quattro fate, hai il potenziale per ottenere due vite in più).

Stormlord appare in fondo alla zona di gioco muovendosi normalmente, ma le sue capacità di saltare sono qui limitate.

Premendo FUOCO, Stormlord emette un grosso cuore a mezza altezza, proprio davanti a sé. Poi, ci salta sopra salendo sullo schermo verso le fate. Premendo GUI e sparando simultaneamente, i cuori appaiono ai suoi piedi, permettendogli di camminare orizzontalmente. I cuori scompaiono puittosto rapidamente, per cui Stormlord deve fare tutto alla svelta.

Dopo un breve periodo, appare un drago che vola lentamente. Cerca di evitare di toccarlo, poichè questo annullerebbe il livello premio e tutte le possibilità di ottenere qui le vite supplementari.

DOMARE IL DRAGO

In alcune parti del gioco, puoi ottenere i favori di normalmente impedendo alle uova di cadere al suolo. Il drago, allora, fa salire Stormlord portandolo in alto e aiutandolo moltissimo nella sua mobilità e potenza di fuoca.

COMBINAZIONI PUNTI

Al termine di ogni due livelli (cioè un caricamento), appare un codice punti appositamente crittografato. Prendi nota di questo codice per poter accedere al prossimo caricamento e agli livelli del gioco. Hai quattro tentavi per scrivere un codice valido, dopodiché il computer si autoresetta.

CREDITS

Game design by Raf Cecco, Nick Jones, Paul Chamberlain and Barry Simpson.

Spectrum and Amstrad versions programmed by Raf Cecco.

C64 version programmed by Nick Jones.

Graphics by Raf Cecco (Spectrum and Amstrad) and Mark Washbrook (C64).

Additional graphics by Hugh Binns.

Music and sound effects by Matt Grey (C64) and Dave Rogers (Spectrum and Amstrad).

Produced by Paul Chamberlain and Barry Simpson.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon
Oxfordshre,
OX14 4RX

CREDITS

Conception de jeu de Raf Cecco, Nick Jones, Paul Chamberlain et Barry Simpson.

Versions Spectrum et Amstrad programmées et Raf Cecco.

Version C64 programmée et Nick Jones.

Graphismes de Raf Cecco (Spectrum et Amstrad) et Mark Washbrook (C64).

Graphismes supplémentaires de Hugh Binns.

Musique et effets sonores de Matt Grey (C64) et Dave Rogers (Spectrum et Amstrad).

Produit par Paul Chamberlain et Barry Simpson.

Nous avons une politique d'amélioration constante. Nous nous réservons donc le droit de modifier n'importe quel produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon
Oxfordshre,
OX14 4RX

ANERKENNUNGEN

Spieldesign von Raf Cecco, Nick Jones, Paul Chamberlain und Barry Simpson.

Spectrum- und Amstrad-Versionen programmiert von Raf Cecco.

C64-Version programmiert von Nick Jones.

Grafiken von Raf Cecco (Spectrum und Amstrad) und Mark Washbrook (C64).

Weitere Grafiken von Hugh Binns.

Musik und Soundeffekte von Matt Grey (C64) und Dave Rogers (Spectrum und Amstrad).

Produziert von Paul Chamberlain und Barry Simpson.

Unsere Strategie ist eine der konstanten Verbesserung. Wir behalten uns daher das Recht vor, jedes Produkt ohne vorheriger Benachrichtigung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon
Oxfordshre,
OX14 4R

TITOLI

Disegno del gioco di Raf Cecco, Nick Jones, Paul Chamberlain e Barry Simpson.

Versioni Spectrum e Amstrad programmate da Raf Cecco.

Versioni C64 programmata da Nick Jones.

Grafica di Raf Cecco (per Spectrum e Amstrad) e Mark Washbrook (per C64).

Grafica aggiuntiva di Hugh Binns.

Commento musicale ed effetti sonori di Matt Grey (C64) e Dave Rogers (per Spectrum e Amstrad).

Prodotto da Paul Chamberlain e Barry Simpson.

La politica della casa è di apportare continuamente migliorie. Pertanto, la stessa si riserva il diritto di apportare modifiche ai propri prodotti senza alcun preavviso.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon
Oxfordshre,
OX14 4RX